



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO
Ministero dell'Università e della Ricerca · Alta Formazione Artistica e Musicale

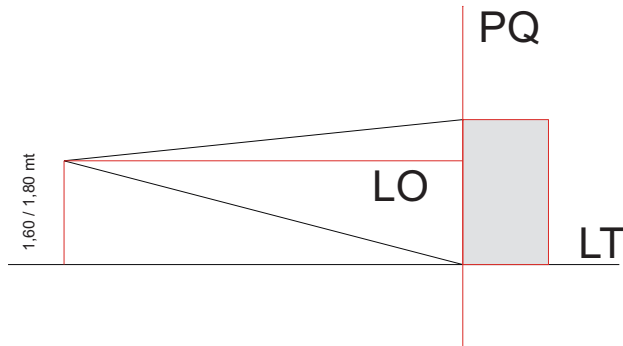
la prospettiva - I

05 corso tecniche di rappresentazione dello spazio

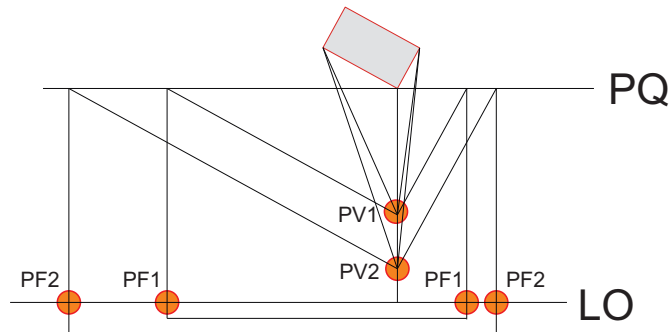
docente Arch. Emilio Di Gristina

gli elementi principali di preliminari per disegnare una prospettiva

la linea d'orizzonte, LO, può essere posizionata ad un'altezza normale, ad esempio l'altezza media di una persona, o in basso -prospettiva ad occhio di cane-, o in alto -prospettiva a volo d'uccello-



PQ = piano quadro
 LO = linea d'orizzonte
 LT = linea di terra
 PV = punto di vista (osservatore)
 PP = punto principale
 F# = punti di fuga

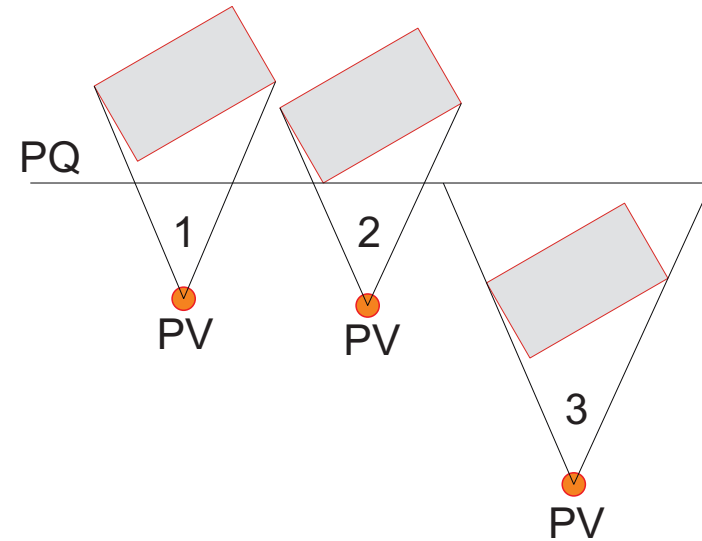


il punto di vista PV indica la posizione dell'osservatore e determina la posizione dei punti di fuga della prospettiva PF più vicino sarà il PV all'oggetto rappresentato altrettanto vicini saranno i PF e viceversa

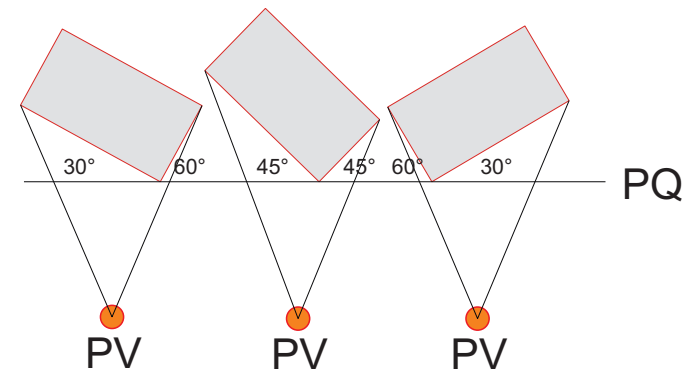
la posizione dell'osservatore così come la posizione dell'oggetto rispetto al piano quadro influenzano la grandezza del disegno prospettico

esempi:

- 1 - gli oggetti posti dietro il quadro sembreranno più piccoli
- 2 - gli spigoli o gli elementi degli oggetti che toccano il quadro mantengono le dimensioni reali
- 3 - gli oggetti posti davanti al quadro appariranno più grandi e abberati

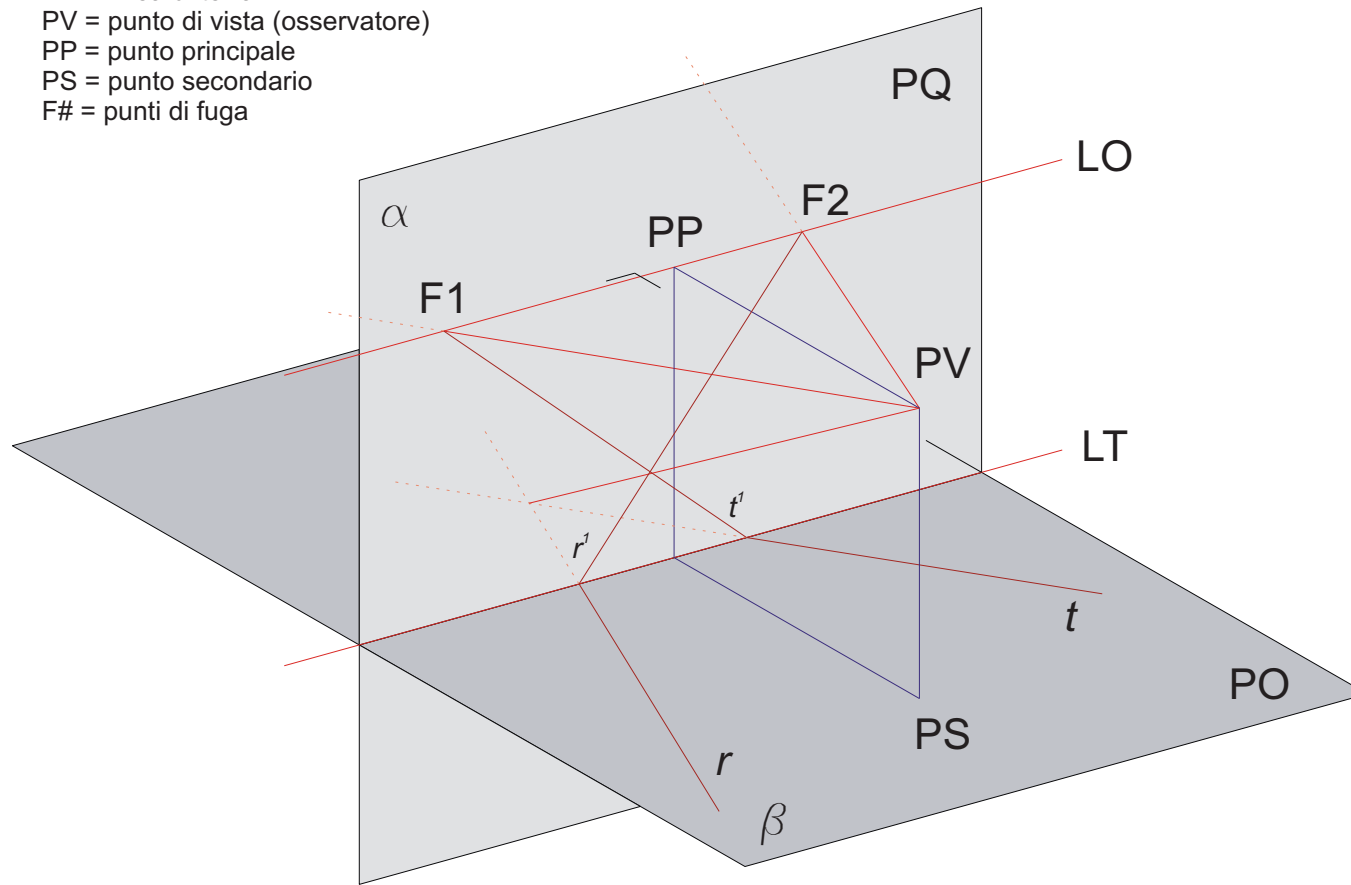


l'orientamento dell'oggetto determina l'angolo visivo



schema della costruzione prospettica

- PQ = piano quadro
- LO = linea d'orizzonte
- LT = linea di terra
- PV = punto di vista (osservatore)
- PP = punto principale
- PS = punto secondario
- F# = punti di fuga



come costruire una prospettiva con semplicità

per realizzare una prospettiva correttamente sono necessari la pianta e i fronti dell'oggetto da rappresentare

1 - la prima operazione da effettuare è stabilire la posizione del quadro PQ

2 - successivamente si stabilisce la posizione dell'osservatore PV

3 - tracciate quindi le linee di terra LT e d'orizzonte LO parallele tra esse e poste ad una distanza (altezza) coerente con le dimensioni dell'oggetto rappresentato o con la prospettiva desiderata

4 - dal punto di vista PV tracciare due linee parallele ai lati dell'oggetto fino ad intercettare il quadro PQ

5 - proiettate verticalmente le intersezioni trovate fino alla linea d'orizzonte LO e troverete i due punti di fuga F1 e F2

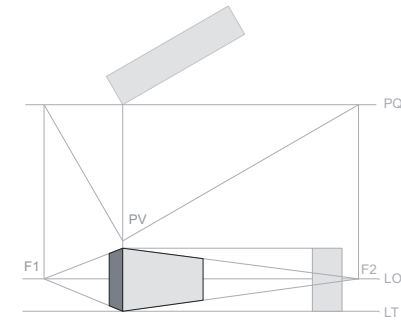
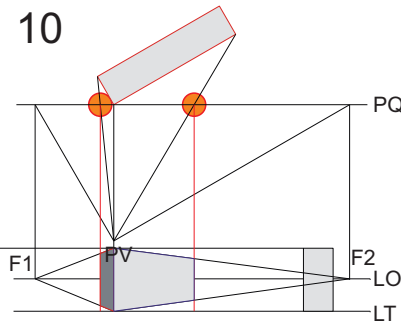
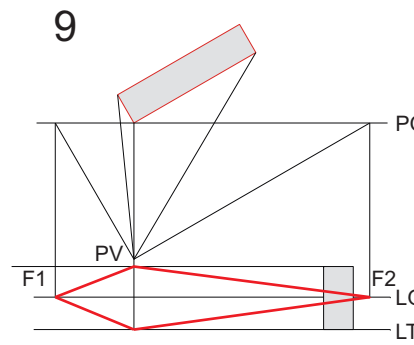
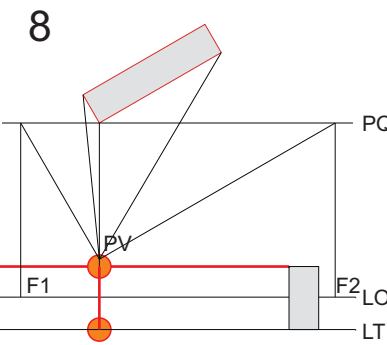
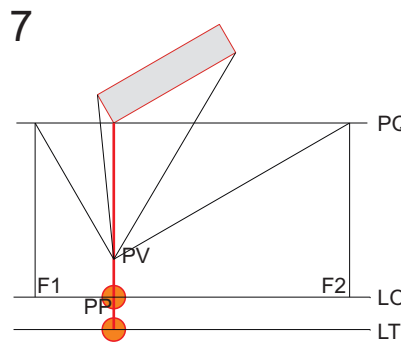
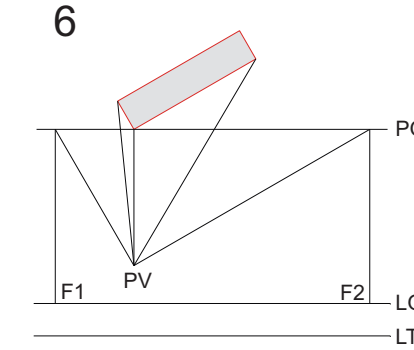
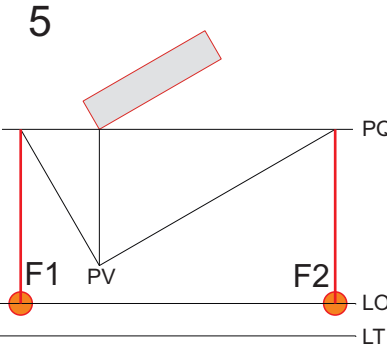
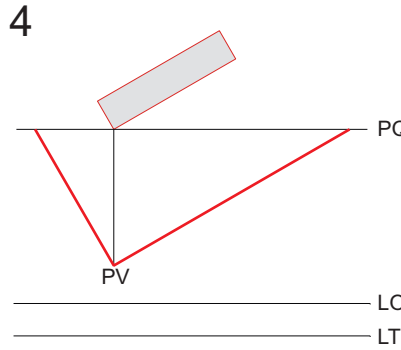
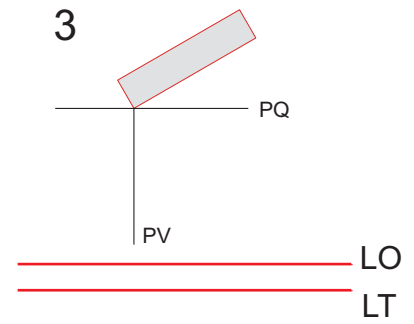
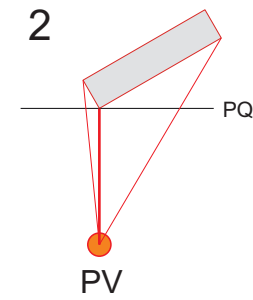
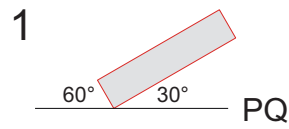
6 - potete verificare l'angolo visivo congiungendo il PV con gli spigoli dell'oggetto da rappresentare è buona norma mantenere il cono visivo compreso tra i 30° e i 60° max

7 - proiettate lo spigolo dell'oggetto che tocca il quadro PQ fino ad intercettare la vostra linea di terra LT

8 - poiché lo spigolo dell'oggetto tocca il PQ le altezze potranno tracciarsi con facilità riportandole anche direttamente dall'alzato

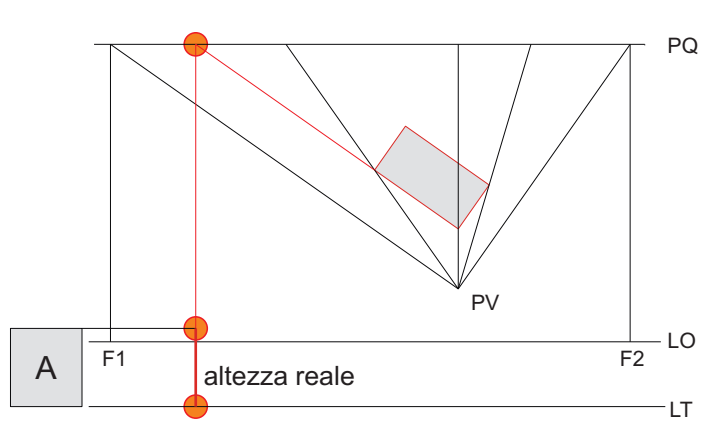
9 - congiungete ora gli estremi dell'altezza con i due punti di fuga F1 e F2 troveremo le convergenti dove identificare i lati del nostro oggetto in prospettiva

10 - proiettando i punti in cui l'angolo visivo incontra il PQ perpendicolarmente sulla LT dove incrocerà le linee convergenti troviamo la costruzione prospettica del nostro oggetto

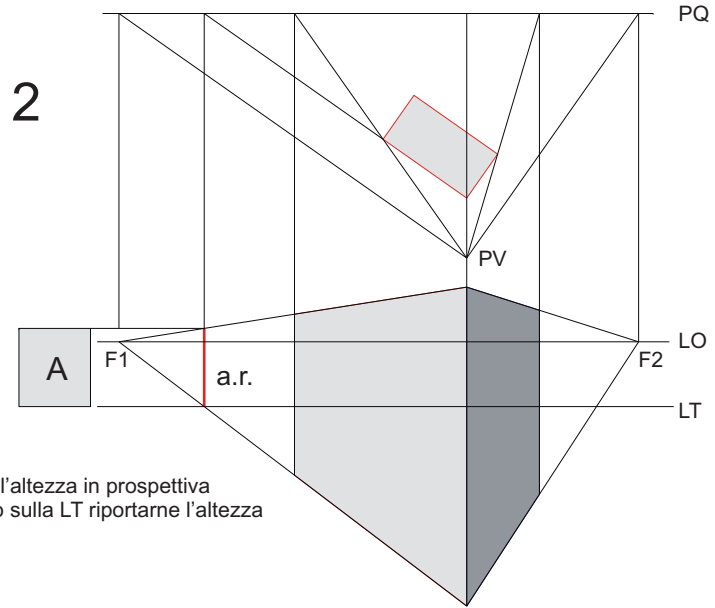


variare il punto di vista e la posizione dell'oggetto

1



2

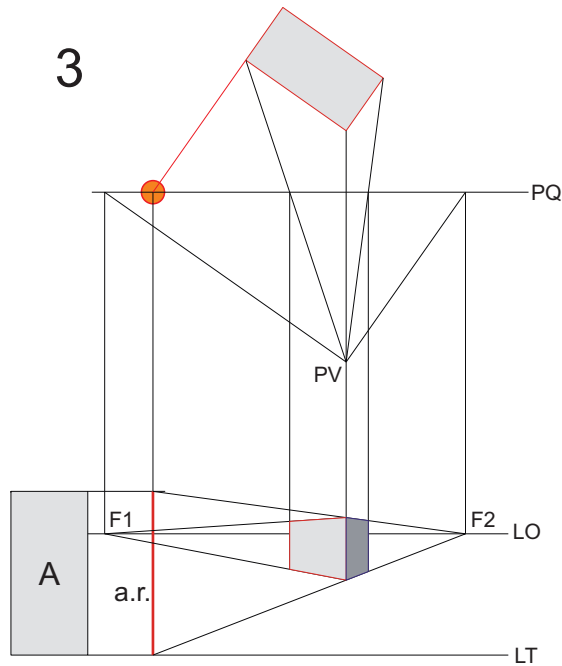


se l'oggetto non toccasse il PQ per rappresentarlo correttamente bisognerà determinarne l'altezza in prospettiva
1 - prolungando uno dei suoi lati fino ad intercettare il quadro, poi individuato questo punto sulla LT riportarne l'altezza reale (fronte A) da fugare

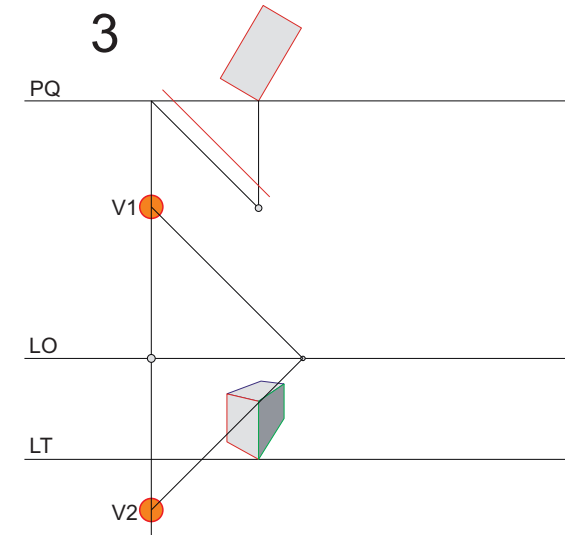
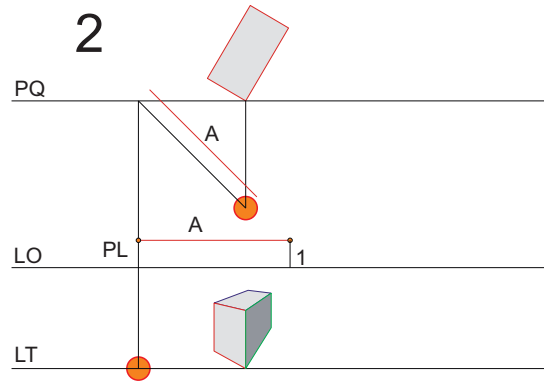
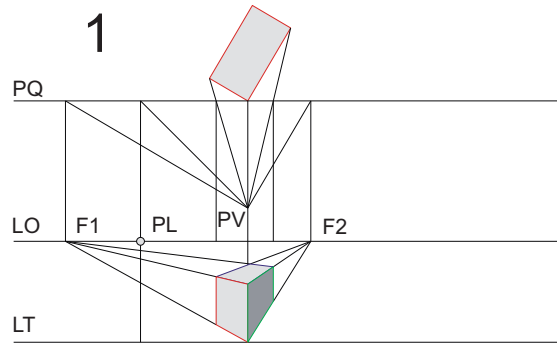
2 - come si vede poiché l'oggetto è più vicino all'osservatore (è posto tra egli ed il quadro) l'altezza nella rappresentazione in prospettiva risulterà ingrandita

3 - nel terzo esempio l'oggetto si trova, rispetto all'osservatore, più lontano dal quadro il procedimento rimane comunque analogo a quello precedentemente esposto

3



come costruire le ombre in una prospettiva con semplicità



1 - costruire la prospettiva

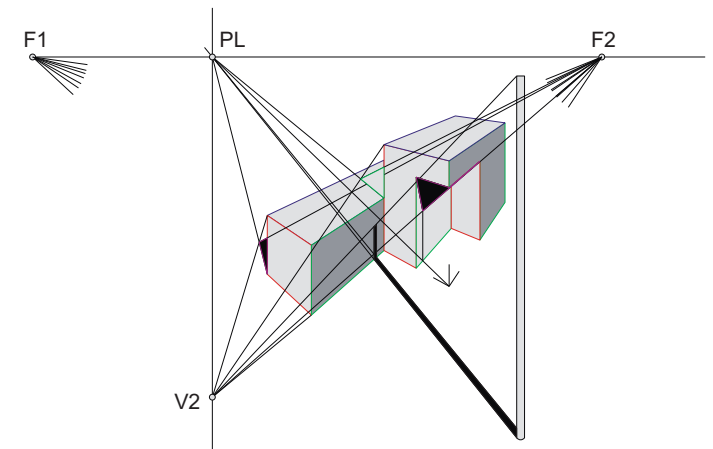
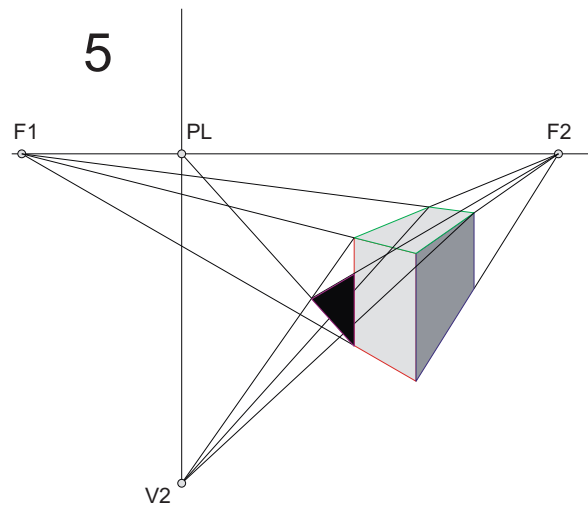
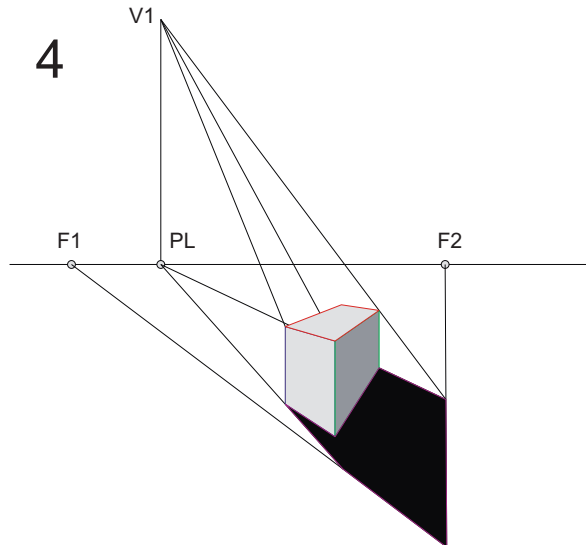
2 - tracciare una linea a 45° che vada dal punto di vista fino al quadro quindi tracciare una perpendicolare dal punto trovato fino ad intersecare la LT e riportate la misura A dal punto PL sulla linea d'orizzonte LO individuando il punto 1

3 - tracciate dal punto 1 due linee a 45° che intersecano la verticale nei punti V1 e V2 questi ultimi sono i punti di fuga di due luci V1 posta davanti all'osservatore, V2 posta alle spalle dell'osservatore

utilizzare V1 e V2 per costruire, unitamente ai punti di fuga F le ombre in prospettiva

4 - questo esempio illustra la costruzione di ombre con una sorgente luminosa V1 posta di fronte all'osservatore

5 - questo esempio illustra la costruzione di ombre con una sorgente luminosa V2 posta di dietro l'osservatore



la costruzione è analoga anche nel caso di insiemi più complessi